



DIGIOSAAJA- PASSI

Tällä passilla suoritat merkit

Taitaja ja Tekijä 7.–9.

Nimi: _____

7.-9. TAITAJA	
✓	Osaan käyttää tarkoituksenmukaisesti erilaisia laitteita (PC, Chromebook, mobiililaitte) opiskelussa.
✓	Osaan käyttää yhtä tai useampaa digitaalista ympäristöä (esim. Peda.net, O365, GWE).
✓	Osaan pitää pilvipalveluympäristöni järjestyksessä (esim. kansiointi aiheen/sisällön mukaan).
✓	Osaan tallentaa tiedostoja sekä laitteelle (PC, mobiililaitte) että pilvipalveluun (esim. O365, GWE).
✓	Osaan siirtää tai kopioida tiedoston toiseen sijaintiin/laitteeseen (laite – pilvipalvelu – laite).
✓	Osaan käyttää pilvipalvelun (esim. O365, GWE) eri ominaisuuksia (esim. jakaminen, käyttöoikeuksien hallinta, tiedoston luominen, tiedoston hakeminen/etsiminen).
✓	Osaan käyttää pikanäppäinkomentoja (esim. Ctrl + C/V/X, Chromebook-toiminnot).
✓	Osaan käyttää helppokäyttötoimintoja (esim. sanelu, teksti puheeksi, kielenkääntäjät).
✓	Osaan päätellä tiedostoformaattista, millä ohjelmalla/sovelluksella tiedostoa voi käsitellä.
✓	Osaan kirjoittaa sujuvasti eri laitteilla.

7.-9. TEKIJÄ	
✓	Osaan valita sopivan välineen/sovelluksen/ohjelman oman työn tekemiseen.
✓	Osaan sujuvasti muokata ja käyttää tekstinkäsittelyohjelman (esim. Word, Docs) erilaisia ominaisuuksia.
✓	Osaan tehdä jäsennellyn esityksen esitysgraafiikalla (esim. PowerPoint, Slides, SWAY).
	Osaan tehdä laskentataulukon ja diagrammin (esim. Excel, Sheets).
✓	Osaan muokata (esim. iMovie, Win10 kuvat) ja jakaa (esim. OneDrive, Drive, Stream, YouTube) ottamiani kuvia, videoita ja äänitteitä monipuolisesti.
✓	Osaan esittää tietoa visuaalisesti käsittekartan/infograafin avulla tai median keinoin (esim. animaatio).
✓	Osaan tuottaa erilaisia mediasisältöjä (esim. traileri, podcast).
✓	Osaan tuottaa ja muokata erilaisia sisältöjä yhteistyössä digitaalisella alustalla.
✓	Osaan arvioida omaa tuottamisprosessiani.
✓	Osaan käyttää ohjelmoissa peräkkäisiä, toistuvia ja ehdollisia toimintoja sekä muuttujia.
✓	Osaan perusasiat yhdestä tekstipohjaisesta ohjelmointikielestä.
✓	Osaan ohjelmointia erilaisilla välineillä käyttäen hyödyksi ongelmanratkaisua ja soveltaen matematiikan taitoja (esim. ViLLE, micro:bit/Arduino).